



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO E DA SAÚDE – FACES
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA

PATRICIA DE MATOS DEMOLY

**EFEITO DO TIPO DE PERGUNTA: ABERTA OU FECHADA SOBRE A
CORRESPONDÊNCIA VERBAL EM SITUAÇÃO LÚDICA**

BRASÍLIA-DF
2016



PATRICIA DE MATOS DEMOLY

**EFEITO DO TIPO DE PERGUNTA: ABERTA OU FECHADA SOBRE A
CORRESPONDÊNCIA VERBAL EM SITUAÇÃO LÚDICA**

Relatório final de pesquisa de Iniciação Científica
apresentado à Assessoria de Pós-Graduação e Pesquisa
pela Faculdade de Ciências da Educação e da Saúde –
FACES

Orientação: Dr. Carlos Augusto de Medeiros

**BRASÍLIA-DF
2016**

RESUMO

O presente estudo foi realizado com seis participantes com idades entre 20 e 30 anos e teve como objetivo avaliar a influência de perguntas abertas e fechadas sobre a Correspondência Verbal em um jogo de cartas. O experimento envolveu seis partidas disputadas em duplas em duas condições experimentais: três participantes que jogaram primeiro partidas com perguntas abertas (PA) e depois partidas com perguntas fechadas (PF), e outros três participantes que jogaram primeiro partidas com perguntas fechadas (PF) e depois partidas com perguntas abertas (PA). O jogo foi realizado em três dias, sendo que, a cada dia, cada dupla de participante jogava duas partidas por dia, com 20 rodadas cada partida. Cada rodada tinha uma carta trunfo, que venceria de todas as outras cartas do baralho. Durante o jogo, os participantes deveriam relatar o valor de suas cartas, e o que relatasse o menor valor, deveria responder a uma pergunta feita pela pesquisadora. Um exemplo de pergunta em partidas PF seria “Você tem a carta trunfo macaco vermelho?”, e em partidas PA seria “Qual a cor e o animal de sua carta?”. Houve uma probabilidade de checagem de 0,17, isto é, quando o dado caía em seis, os participantes mostravam suas cartas. Para relatos distorcidos havia uma punição de compra de cartas. A probabilidade de checagem foi controlada experimentalmente por um programa de dado no computador. Foi possível observar que a mudança na topografia da pergunta influenciou a correspondência verbal do relato dos participantes. A maioria dos participantes distorceu mais, com relação à carta trunfo, em partidas PF do que em partidas PA, o que corroborou com a hipótese inicial do estudo de que perguntas abertas tendem a evocar maior correspondência verbal de relatos.

Palavras-chave: Correspondência Verbal. Perguntas abertas. Perguntas fechadas.

Sumário

Introdução.....	1
Objetivos.....	3
Fundamentação Teórica.....	4
Método.....	15
Participantes.....	15
Local.....	15
Materiais.....	15
Procedimento.....	16
Resultados.....	21
Discussão.....	25
Referências Bibliográficas.....	31
Anexos.....	33
Anexo A - Parecer Consubstanciado do CEP.....	34
Anexo B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	39
Anexo C – Protocolo de Registro – Pergunta Fechada.....	40
Anexo D – Protocolo de Registro – Pergunta Aberta.....	41
Anexo E – Protocolo de Registro – Pergunta Fechada 2.....	42
Anexo F – Protocolo de Registro – Pergunta Aberta 2.....	43
Anexo G – Regras do Jogo – Pergunta Fechada.....	44
Anexo H – Regras do Jogo – Pergunta Aberta.....	45
Anexo I – Cartas utilizadas no Jogo.....	46

Para a Análise do Comportamento, o ato de mentir é considerado como um comportamento, e pode ser classificado como um comportamento verbal. Tendo isso em vista, a Análise do Comportamento estuda de que forma o mentir pode agir sobre o meio e como ele pode ser também afetado por esse meio, analisando as consequências do comportamento de mentir.

Algumas pessoas acabam mentindo, porque no passado, quando mentiram, esse comportamento foi reforçado, ou então, não entraram em contato com situações que para elas, poderiam ser aversivas. Um exemplo disso seria o do filho que mente para o pai dizendo que não comeu o chocolate, mesmo tendo comido, evitando, com esse comportamento, a bronca do pai pela ingestão do alimento. Acontece que o comportamento de mentir pode não ser tão eficaz em alguns momentos, como quando a mentira é descoberta por alguém, e isso pode influenciar no próximo comportamento de mentir do indivíduo; podendo o comportamento de mentir do filho deixar de ocorrer ou não.

No contexto da clínica psicológica, a precisão dos relatos do cliente possui forte impacto sobre o sucesso do tratamento (Medeiros, 2002). De modo que é importante avaliar o que pode afetar a precisão dos relatos verbais do cliente nesse contexto. O modo como o terapeuta questiona o cliente pode ter efeitos sobre a relação de correspondência entre o seu relato em terapia e os eventos relatados. Medeiros e Medeiros (2011) sugerem que o tipo de pergunta (aberta ou fechada) pode afetar a precisão do relato verbal do cliente. Esse estudo, em continuidade aos trabalhos de Andrade (2011) e de Souza, Guimarães, Antunes e Medeiros (2014), investigará o efeito do tipo de pergunta sobre a correspondência verbal em um jogo de cartas. Acredita-se que o presente estudo servirá para um maior conhecimento na área de correspondência verbal, que auxiliará tanto os profissionais da área da Psicologia, quanto à comunidade em geral, a lidar com as situações nas quais há ausência de precisão do comportamento verbal.

Esse estudo tem como objetivo geral analisar se há influência do tipo de pergunta na correspondência verbal em um jogo de cartas em adultos, e como objetivos específicos: comparar a porcentagem de relatos distorcidos ao longo do jogo em partidas em que os relatos eram precedidos por perguntas abertas e fechadas; e observar a porcentagem de distorções de relatos dos participantes quando o valor de sua respectiva carta da rodada.

A hipótese dessa pesquisa é a de que o tipo de pergunta (aberta ou fechada) influenciará na correspondência verbal em situação lúdica, de forma que, a pergunta fechada tenderá gerar mais relatos imprecisos do que a pergunta aberta, devido a probabilidade desta última exigir um maior custo de resposta do participante ao relatar sua carta, além de diminuir a probabilidade de o participante prever qual resposta verbal será reforçada nessa condição de pergunta aberta.

Objetivos

Objetivo Geral:

Avaliar os efeitos do tipo de pergunta sobre a Correspondência Verbal num jogo de cartas.

Objetivos Específicos:

Comparar as porcentagens de distorções em função das partidas jogadas nas modalidades de perguntas abertas e fechadas;

Comparar as porcentagens de distorções quanto à carta trunfo com as das distorções quanto ao valor da carta;

Verificar se a ordem de exposição às condições experimentais afeta a precisão dos relatos ao longo das condições experimentais.

Fundamentação Teórica

O comportamento verbal é um comportamento operante, tendo em vista que produz consequências no meio e também é afetado por essas consequências por ele produzidas (Skinner 1957/1978). Dessa forma, quando um indivíduo se comporta de determinada maneira, produz variados estímulos, que podem influenciar em outros comportamentos de outros indivíduos. Além disso, como comportamento operante, é afetado pelas consequências, que podem fortalecer esse comportamento, aumentando a probabilidade de sua ocorrência no futuro ou enfraquecê-lo, diminuindo sua probabilidade de nova ocorrência no futuro (Skinner, 1974/2006).

Em vista disso, pode-se dizer que quando um comportamento de um indivíduo, agindo como falante (que se comporta verbalmente), atua diretamente sobre o comportamento de outro indivíduo, considerado como um ouvinte, este comportamento é considerado como um comportamento verbal. Para que isso ocorra, ambos devem pertencer à mesma comunidade verbal e terem sido treinados como ouvintes e falantes nessa mesma comunidade verbal, ou seja, terem sido expostos à uma história de contingências sociais muito parecida (Skinner, 1974/2006).

Um exemplo simples de comportamento verbal que ocorre em uma mesa de jantar durante uma refeição, seria quando um indivíduo se sentasse longe da garrafa de refrigerante, e estivesse com sede naquele momento; então, ele faz um pedido a seu amigo que está sentado mais perto da bebida, agindo com função de falante “amigo, você poderia me passar o refrigerante, por favor?”. Nesse momento, o amigo, com função de ouvinte, pega a bebida e a entrega para o amigo. Nesse exemplo, fica claro que o ouvinte passou por um treino na mesma comunidade verbal do falante, em que o estímulo verbal (refrigerante) passou a exercer um controle discriminativo sobre o seu comportamento de entregar o refrigerante ao amigo (Skinner, 1989/1991). A partir desse exemplo, fica claro que comportamentos como pentear os cabelos, escovar os dentes ou dirigir um caminhão não representam um comportamento verbal, já que, para esses comportamentos acontecerem, não é preciso um ouvinte para reforçá-los, tendo em vista que eles atuam diretamente no ambiente; e nesse caso, são apenas comportamentos operantes não verbais (Baum, 1994/1999).

De acordo com Catania (1998/1999), a correspondência verbal é estabelecida por uma determinada comunidade verbal, em que a relação de correspondência entre

o dizer e o fazer é reforçada diferencialmente. De acordo com isso, o comportamento verbal correspondente pode ser modelado.

Os comportamentos verbais emitidos pelos indivíduos, ao relatarem os próprios comportamentos, nem sempre são correspondentes aos comportamentos relatados. Em outras palavras, pode não haver correspondência entre o que foi feito e o que foi dito acerca do que foi feito, ou entre o anúncio do que será feito e o feito em si. Isso pode ocorrer pelo fato de alguns comportamentos verbais estarem sobre o controle do comportamento de outro indivíduo, e esta ser a variável de influência para a emissão do comportamento (Beckert, 2005). Para esse autor, a correspondência verbal sofre a influência das suas consequências no meio social, o que pode influenciar na probabilidade da ocorrência futura desses comportamentos.

Em uma situação de terapia, dentro de um consultório, o terapeuta entra em contato com o que é dito pelo paciente (comportamento verbal), mas não com o comportamento emitido pelo cliente fora do consultório (comportamento não-verbal). Isso pode dificultar o progresso da terapia quando o cliente omite informações ao terapeuta (Medeiros, 2002). Essa relação entre o comportamento verbal e não-verbal representa a correspondência ou não correspondência entre esses comportamentos (Beckert, 2005). O terapeuta deve estar bem atento a isso para poder realizar suas análises, e posteriormente, intervenções terapêuticas (Silveira, 2012).

É importante, para a clínica comportamental, que o cliente consiga desenvolver autoconhecimento por meio da terapia, e para isso, ele precisa conseguir verbalizar sobre seu comportamento não-verbal emitido fora do consultório de forma fiel ao ocorrido (Beckert, 2005).

Uma forma de o terapeuta realizar sua investigação clínica é por meio de entrevista com perguntas abertas e fechadas na condução do processo terapêutico, que servem não somente para a coleta de informações, mas também como instrumento de intervenção no processo terapêutico (Silvares & Gongora, 2006). As perguntas podem auxiliar o terapeuta a acessar informações importantes, que, algumas vezes, não são reveladas pelo cliente (Banaco, 1999). Além disso, as perguntas podem ajudar a analisar a correspondência do relato dos participantes acerca de determinado assunto (Silvares & Gongora, 2006).

Acontece que, por meio das perguntas, o terapeuta só consegue entrar em contato com o relato verbal do cliente, e não com o comportamento relatado com os eventos a que ele se refere. Portanto, o cliente pode emitir muitos relatos não

correspondentes aos eventos. Nesse caso, o relato do cliente pode estar sob o controle de outras variáveis, como o contexto terapêutico, que pode ser reforçador ou punitivo para o relato do cliente que pode ser correspondente ou não (Pergher, 2002). Isso pode ocorrer devido a sua história de vida. O cliente pode ter aprendido, que ao se comportar mentindo, evita estímulos aversivos ou produz consequências reforçadoras; então, seu comportamento pode ficar sob o controle da consequência recebida com o comportamento do terapeuta (Pergher, 2002).

Perguntas fechadas tendem a limitar as respostas verbais do cliente às alternativas “sim” ou “não”, enquanto perguntas abertas tendem a produzir respostas mais longas, o que demanda mais custo para responder (Silvares & Gongora, 2006). Segundo e cols. (2014), perguntas fechadas tendem a evocar maior frequência de relatos distorcidos do que perguntas abertas, pois é mais custoso não relatar com precisão ao responder perguntas abertas, o que aumentaria a probabilidade de emissão do comportamento verbal sob o controle discriminativo preciso do estímulo antecedente. Além disso, perguntas fechadas tendem a gerar maior probabilidade de previsibilidade de qual resposta verbal será reforçada, sendo em que perguntas abertas, a probabilidade de o participante prever qual resposta verbal será reforçada é bem menor, comparado a perguntas fechadas.

Para ampliar os estudos nessa área, o presente estudo pretende analisar os efeitos de perguntas abertas e fechadas na correspondência verbal dos relatos dos participantes, em uma situação lúdica (jogo de cartas).

Um estudo clássico sobre correspondência verbal foi o de Ribeiro (1989/2005). Este estudo teve a finalidade de investigar a correspondência fazer-dizer no comportamento de crianças em contexto lúdico, com acesso a diversos brinquedos. As sessões desse experimento foram compostas por duas etapas: uma de brincar e outra relatar. Foi pedido para que as crianças brincassem com apenas um brinquedo de cada vez. No período de brincar, foram dispostos os brinquedos, e foi dado um tempo de 12 minutos para que elas pudessem brincar. Essa etapa era encerrada quando acabasse o tempo ou a criança tivesse brincado com até três brinquedos. Já na etapa de relatar, as crianças foram entrevistadas, e o experimentador perguntava a cada uma com quais brinquedos haviam brincado na etapa de brincar, utilizando-se de uma pergunta fechada, como “você brincou com os índios?”, em que a resposta das crianças tenderia a ser “sim” ou “não”.

Foram utilizadas cinco condições experimentais nesse experimento. A primeira condição, linha de base, era o momento em que o experimentador, ao ouvir o relato da criança sobre o brincar, oferecia fichas como reforço para o comportamento da criança de relatar, independentemente se a criança tivesse relatado ter brincado ou não, dando-lhe uma ficha por cada relato, que futuramente, poderiam ser trocadas por guloseimas. Na segunda condição experimental, denominada de reforçamento individual do relato de brincar, era feita a mesma entrevista com a criança, mas a criança só receberia ficha se relatasse ter brincado com os brinquedos perguntados, tendo brincado ou não. Já na terceira condição experimental, de reforçamento do relato de brincar em grupo, as crianças foram separadas em grupos, utilizando-se o critério do sexo. Nessa condição, uma criança de cada vez relatava em voz alta para que todas as outras pudessem ouvir, respondendo à pergunta do pesquisador. Seus relatos eram seguidos de ganho de fichas, uma por cada relato de brincar, independente da correspondência do relato. A quarta condição, chamada de reforçamento de correspondência em grupo, foi bem parecida com a terceira, com a diferença de que nesse momento, somente os relatos correspondentes seriam reforçados com fichas. Na quinta e última condição experimental, reforçamento não contingente, foi bem parecida com a linha de base, mas as crianças ganhavam todas as fichas e trocavam por guloseimas, independente do relato e antes da entrevista com o experimentador.

Como resultado, ficou claro que as crianças iniciaram o experimento com relatos correspondentes, e com a mudança de condição experimental, foram apresentando alguns relatos imprecisos, sendo que na segunda condição experimental, duas crianças passaram a relatar imprecisamente. Na terceira condição experimental, quando a entrevista era feita em grupo, foi percebido um aumento na incidência de relatos distorcidos, e foi observado que mais duas outras crianças também relataram ter brincado com todos os brinquedos, o que não seria possível, devido ao tempo estipulado para o brincar, e apenas três crianças não apresentaram relatos imprecisos.

Na quarta condição experimental, foram observados relatos precisos, assim como na última condição experimental. Portanto, percebe-se que o controle das contingências, devido às várias condições experimentais, interferiu no relato das crianças, para que fossem precisos ou distorcidos. Nesse contexto, as regras também influenciaram os relatos das crianças. Isso pôde ser percebido quando uma das

crianças comentava com outra sobre o relato, para que a outra criança respondesse de forma afirmativa quando perguntado pela experimentadora sobre ter brincado ou não com os brinquedos. Nesse caso, uma das crianças emitiu uma regra às outras crianças, de dizer ter brincado com o brinquedo. Outro ponto importante foi a aprendizagem por modelos, em que as crianças, por estarem em condição de relato em grupo, em que uma ouvia o relato das outras, aprenderam que quando o relato era afirmativo, elas recebiam fichas, e então, algumas podem ter aprendido por modelo e passado a responder também de forma afirmativa.

Ferreira (2009) realizou um experimento com procedimento similar ao de Ribeiro (1989/2005). Desse estudo participaram cinco crianças do quarto ano do Ensino Fundamental. O estudo ocorreu em uma escola, durante o período em que as crianças estavam em aula. Foram realizadas, ao todo, 16 sessões, sendo duas por dia com cada criança. As crianças deveriam resolver algumas operações matemáticas de adição, subtração, multiplicação e divisão dentro de um tempo estipulado, em uma sala com uma determinada experimentadora, não sendo possível resolver todas as questões dentro do tempo estipulado. Em seguida, as crianças eram conduzidas para outra sala com outra experimentadora para responder à entrevista, nas quais era perguntado quantas operações matemáticas a criança havia resolvido.

As crianças participantes, então, passaram por cinco condições experimentais, sendo que em todas elas passariam pela entrevista. A primeira condição experimental foi a linha de base, em que, foi realizada apenas a entrevista com as crianças, individualmente, sem receber reforço pelo seu relato, independente de qual teria sido. A segunda condição experimental foi realizada em cinco sessões. Conforme o relato das crianças, perante a entrevista individual, a experimentadora oferecia fichas às crianças conforme às operações relatadas; eram dadas fichas às crianças na mesma quantidade de operações relatadas. Essas fichas poderiam ser trocadas, logo após, por algum objeto da lojinha (adesivos, canetas, lápis ou brinquedos), independente do relato das crianças terem sido correspondentes a ter feito as contas matemáticas. A terceira condição experimental foi realizada em grupo, um com três meninos e outro grupo com duas meninas, sendo que a experimentadora perguntava de um por um, na frente do respectivo grupo, quantas contas matemáticas eles haviam feito (entrevista em grupo), e igualmente à segunda condição, eles ganhavam o número de fichas correspondente ao número que relatassem (também foram cinco sessões nessa condição).

Na quarta condição experimental, as crianças entregavam as contas matemáticas resolvidas para a experimentadora, e após, a experimentadora fazia a pergunta às crianças, sobre quantas contas as crianças teriam feito, e então, logo após ouvir os relatos das crianças, a experimentadora contava quantas contas a criança tinha realmente feito. Para as crianças que tivessem apresentado relato não correspondente, a experimentadora finalizava a sessão sem dar fichas, e para as crianças que tivessem apresentado relato correspondente, elas ganhavam o dobro do valor relatado em fichas para trocar na lojinha. Caso a criança, até a terceira sessão dessa condição (que eram quatro), não tivesse apresentado relato correspondente, era falado para ela uma regra dizendo que se ela falasse a verdade, poderia ganhar as fichas. Por fim, a quinta e última condição experimental, que foi chamada de linha de base II, ocorreu em apenas uma sessão e foi como a primeira sessão da linha de base I.

Nesse estudo, a maioria das crianças apresentou relatos correspondentes acerca do número de contas matemáticas que haviam feito nas condições experimentais a que estavam sendo expostas. Poucos relatos não correspondentes foram observados, e acredita-se que isso ocorreu devido às crianças não estarem com o papel das contas no momento em que deveriam responder à pergunta da experimentadora, pois os relatos não correspondentes eram, alguns superiores, e outros inferiores ao número real de contas matemáticas que as crianças haviam realizado. Vale ressaltar que nesse estudo, a pergunta era feita de forma aberta, enquanto que no estudo de Ribeiro (1989/2005), era feita de forma fechada. Percebe-se que nesse estudo, com perguntas abertas, os relatos das crianças tiveram a tendência a serem mais correspondentes, enquanto que no estudo de Ribeiro (1989/2005), que se utilizou de perguntas fechadas, os relatos das crianças, em sua maioria, foram não correspondentes.

Outro estudo na área de correspondência verbal foi o estudo de Antunes e Medeiros (2016) que visou avaliar se a probabilidade (alta e baixa) de reforço para relatos precisos iria influenciar a correspondência verbal. A hipótese era de que poderiam ser observados mais relatos precisos com uma probabilidade mais alta de reforçamento para relatos precisos. O experimento ocorreu em um contexto lúdico (jogo de cartas) com 10 crianças e foi realizado em três dias distintos e em cinco condições experimentais, sendo elas a linha de base (1, 2 e 3), a probabilidade baixa e a probabilidade alta. As linhas de base 1, 2 e 3 foram importantes para a comparação

com as condições experimentais em alta e baixa probabilidade, com relação à precisão dos relatos dos participantes.

A condição experimental de probabilidade baixa, correspondia a uma pilha de cartas, que eram, em sua maioria, de baixo valor, o que diminuiria a probabilidade de ganho de rodadas caso o participante emitisse sempre seu relato de forma precisa. Já a condição experimental de alta probabilidade, correspondia a uma pilha de cartas, que eram, em sua maioria, de alto valor, o que aumentaria a probabilidade de ganho de rodadas, e conseqüentemente, da partida, caso o participante emitisse sempre seu relato de forma precisa.

A regra do jogo era a mesma para as cinco condições experimentais, e na regra, ficava claro que as crianças poderiam relatar, no quadro branco, um valor diferente ao valor de sua carta da respectiva rodada. O jogo foi realizado em duplas de oponentes, em que cada um recebia duas pilhas de cartas; então, retiravam a primeira carta da primeira pilha e escreviam um valor no quadro branco, para, em seguida, mostrar o valor escrito. O jogador que tivesse relatado o maior valor, no quadro branco, jogava o dado. Caso o dado caísse em um valor diferente de 6, esse jogador descartaria sua carta no meio do tabuleiro, e o outro, permanecia com sua carta, colocando-a em baixo de sua pilha; e caso os dois tivessem relatado o mesmo valor, os dois permaneceriam com suas cartas, as colocando em baixo de sua pilha de cartas. Em caso de o dado cair no número 6, haveria checagem e ambos deveriam mostrar, além do valor do quadro, suas respectivas cartas. Nesse caso, se os dois jogadores relatassem de forma precisa, aquele que apresentou o relato com o maior valor venceria a rodada, descartando sua carta, e o outro permaneceria com sua carta, colocando-a em baixo de sua pilha de cartas. Caso um dos jogadores tivesse relatado de forma distorcida, ele compraria duas cartas da segunda pilha de cartas, e as colocaria, junto com sua carta da rodada, em baixo de sua pilha de cartas. Então, o outro jogador venceria a rodada, descartando sua carta. Caso os dois jogadores tivessem emitido relatos distorcidos, cada jogador compraria uma carta da segunda pilha de cartas, e a colocaria embaixo de sua pilha de cartas junto com sua respectiva carta da rodada. Ao final das rodadas, o jogador que tivesse menos cartas em sua pilha seria o vencedor do jogo.

No primeiro dia de experimento, todos os participantes jogaram na linha de base 1, para que pudessem entrar em contato com as regras do jogo. No segundo dia, metade dos participantes, receberam pilhas de cartas de probabilidade alta e

jogaram contra a outra metade de participantes que receberam pilhas de cartas de probabilidade baixa, e logo após, jogaram a linha de base 2. No último dia, os participantes que tinham recebido pilhas de cartas em probabilidade alta no segundo dia, receberam pilhas de cartas em probabilidade baixa nesse dia, e jogaram contra os participantes que tinham recebido cartas com probabilidade alta (que tinham recebido cartas com probabilidade baixa no segundo dia), e após, jogaram na linha de base 3. Como resultado, observou-se que de forma geral, os participantes apresentaram mais relatos distorcidos em partidas com probabilidade baixa do que comparado a partidas com probabilidade alta, em outras palavras, os participantes apresentaram mais relatos distorcidos quando tinham cartas de valores mais baixos.

Brito, Medeiros, Antunes e Souza (2014) utilizaram o mesmo jogo que Antunes e Medeiros (2016) e pesquisaram a correspondência verbal em função da magnitude da punição da ocorrência de relatos distorcidos. Foram utilizadas duas condições experimentais: uma magnitude alta de punição e outra magnitude baixa da punição. As regras do jogo eram as mesmas de Antunes e Medeiros (2016), com a diferença de que nesse estudo a frequência de checagem era de 0,34 para todas as condições experimentais, definida por um dado (quando o dado caísse em 1 ou 6 haveria checagem). A principal diferença entre os dois estudos foi a manipulação da magnitude da punição para relatos distorcidos quando havia checagem. Portanto, nas rodadas em que houvesse checagem, caso o relato tivesse sido não correspondente ao valor da soma das cartas do participante, na condição experimental de magnitude alta da punição, o participante acrescentava todas as cartas já descartadas pelos dois participantes em sua pilha de cartas. Caso os dois participantes tivessem apresentado relatos distorcidos, eles dividiriam as cartas da pilha do lixo, e acrescentariam, cada um, metade do lixo em sua pilha de cartas. Já na magnitude baixa de punição para relatos não correspondentes, o participante que tivesse apresentado relato distorcido, permaneceria com suas cartas em sua pilha, e não as descartava no lixo, ou seja, apenas perdia a rodada.

A partir desse estudo, foi possível observar que as diferentes magnitudes de punição influenciaram o comportamento verbal dos participantes da pesquisa, de modo que na condição de magnitude baixa da punição, os jogadores apresentaram mais relatos distorcidos, em comparação com as partidas jogadas em magnitude alta de punição dos relatos distorcidos.

O estudo de Souza e cols. (2014) utilizou o mesmo jogo de cartas de Brito e cols. (2014) e de Antunes e Medeiros (2016) e visou pesquisar a correspondência verbal em um jogo de cartas por meio de perguntas abertas e fechadas, comparando os relatos de seis crianças com os de seis adultos. Nessa pesquisa, durante o jogo, em alguns momentos, era vantajoso que o participante distorcesse o relato verbal para que aumentasse sua probabilidade de ganhar a rodada. Esse estudo se baseou também no estudo de Andrade (2011) que analisou a influência de perguntas abertas (PA) e fechadas (PF) na precisão do relato dos participantes, avaliando a correspondência verbal; mas especificamente, esse estudo representou uma replicação do segundo experimento de Andrade (2011). Nesse segundo experimento de Andrade (2011), observou-se, em média, pouca diferença de nível de distorções, comparando-se as duas condições experimentais: abertas e fechadas. No entanto, em média, observou-se um maior nível de distorções na condição de pergunta fechada. Esse estudo levantou a hipótese de que a punição pode ter influenciado para mais relatos precisos, tendo em vista seu efeito imediato, de compra de cartas. Também levantou-se a hipótese de que a presença do oponente tenha influenciado na forma de os participantes emitirem seus relatos, pois os participantes aprenderam a discriminar como o outro participante jogaria, pois jogaram quatro partidas contínuas com o mesmo oponente (partidas PF, PA, PA, PF).

No estudo de Souza e cols. (2014), o procedimento, tanto para as crianças, quanto para os adultos foi o mesmo. O estudo contou com dois dias de aplicação, sendo que no primeiro, os participantes jogaram partidas respondendo a perguntas fechadas, e no segundo dia, jogaram partidas respondendo a perguntas abertas. Na condição experimental de pergunta fechada, quando um participante relatava o valor de sua carta, o experimentador perguntava ao outro participante se sua carta ganharia do valor que o oponente tinha relatado oralmente. A frequência de checagem era de 0,17 (ou seja, os relatos eram checados quando o dado caía em seis) determinada por um dado, jogado todas as rodadas. Quem ganhasse a rodada, descartava sua carta no lixo, e em caso de checagem, se um participante tivesse emitido um relato distorcido, ele ficaria com todo o lixo, caso os dois participantes tivessem distorcido, dividiriam as cartas do lixo. Venceria o jogo quem descartasse todas as cartas primeiro, em um máximo estipulado em 30 rodadas por partida. Já nas partidas em pergunta aberta, os participantes deveriam relatar, com precisão ou não, além do valor, a cor e o animal respectivo à carta.

Foi possível perceber, por meio do estudo de Souza e cols. (2014) que os participantes distorceram com maior frequência na condição de pergunta fechada do que na condição de pergunta aberta. Observou-se também que os adultos distorceram mais do que as crianças, revelando que a idade pode ter influenciado na correspondência verbal. Os resultados encontrados por Souza e cols.(2014) foram bem mais robustos do que os encontrados por Andrade (2011), com relação a terem sido observados mais relatos distorcidos para perguntas fechadas.

Com a intenção de continuar o estudo da influência de perguntas: abertas e fechadas na Correspondência Verbal, o presente estudo utilizou também um contexto lúdico de jogo de cartas, somente com participantes adultos, para analisar o efeito do tipo de pergunta na correspondência do comportamento verbal emitido. Isso ocorreu por meio de um jogo de cartas de baralho, contendo um valor, uma cor e um animal descritos, assim como no experimento de Souza e cols. (2014).

Com base nos estudos relatados acima, acredita-se que haverá maior probabilidade de distorções em condições de pergunta fechada, devido ao menor custo para a resposta, sendo a hipótese de pesquisa que o tipo de pergunta influenciará na resposta do participante. No presente estudo, na condição de pergunta fechada, há a possibilidade de prever quais respostas verbais seriam reforçadas mais facilmente, enquanto que, na pergunta aberta, a possibilidade dessa previsão se torna muito mais difícil.

Diferentemente do estudo de Souza e cols. (2014), no presente estudo, os relatos dos participantes não eram feitos oralmente, mas sim, descritos em um quadro branco, o que faz com que não exista o parâmetro do relato do oponente rodada a rodada para a descrição do valor do participante que será escrito no quadro branco.

Além disso, foi utilizado um confederado, que atuou como participante durante todo o experimento, jogando contra todos os participantes. O confederado era um comparsa da experimentadora, e a forma como ele jogou foi determinada pelo pesquisador antes do início da aplicação do experimento. Isso pretendeu diminuir a influência da forma como o oponente jogava durante as partidas.

A pesquisa pretendeu contribuir para ampliação do conhecimento sobre o estudo do Comportamento Verbal. Acredita-se que com isso, a probabilidade de emissão de relatos distorcidos possa diminuir no futuro, e a probabilidade de emissão de relatos precisos possa aumentar no futuro, para que os relatos possam ser cada vez mais fidedignos. Com base nisso, conhecendo-se as variáveis que poderiam

influenciar esse comportamento, ficaria mais fácil lidar com o fenômeno. De acordo com os estudos correlatos, foi possível observar, que em determinadas condições ambientais, os relatos das pessoas tenderiam a ser mais ou menos precisos.

O estudo objetivou, por meio de um jogo de cartas (situação lúdica), avaliar os efeitos do tipo de pergunta sobre o comportamento verbal (relato) do participante. O experimento foi realizado em duas condições experimentais: uma com pergunta aberta e outra com pergunta fechada. As perguntas foram feitas com relação a uma carta trunfo que poderia fazer o participante vencer a rodada, caso a possuísse. A carta trunfo venceria de qualquer carta do baralho. Ao responder a pergunta fechada, o jogador teria apenas a opção de responder “sim” ou “não” quanto a possuir a carta trunfo; já na pergunta aberta, o participante deveria descrever sua carta (cor e animal). Alguns participantes jogaram primeiro partidas em condição experimental de pergunta fechada e depois na condição experimental de pergunta aberta, e outro grupo, jogou na ordem inversa. Ao final, foram comparadas as porcentagens de distorções em função do tipo de pergunta.

Método

Participantes

O presente trabalho foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), com parecer (Anexo A) número: 1.222.678 e CAAE: 48245215.6.0000.0023. A partir da aprovação, foram selecionados os participantes da pesquisa. Participaram desse experimento seis jovens universitários, com idades variando entre 20 e 26 anos, que não possuíam experiência prévia com o jogo. Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (Anexo B), atestando a sua participação voluntária no experimento. Além disso, um confederado (outro experimentador) atuou como participante durante todo o experimento, servindo como jogador (oponente) para todos os participantes da pesquisa.

Local

Essa pesquisa foi realizada em uma sala de um centro universitário, cujo tamanho era de 10x8 m². Nessa sala, existia uma porta, uma janela ao fundo da sala de 1,5x2 m² e quadro branco de 1,5x5 m². A ventilação da sala foi feita por um ar condicionado, localizado acima do quadro branco. A iluminação foi feita por 20 lâmpadas fluorescentes, agrupadas em duplas, de 40 watts cada. Além disso, a sala continha por volta de 60 carteiras estudantis, uma mesa retangular com duas cadeiras (do professor), e um aparelho de projeção multimídia que se localizava no teto da sala. Durante a aplicação do experimento, a experimentadora manteve a porta fechada, evitando possíveis interrupções. Para esse estudo, do mobiliário da sala, foram utilizados apenas as duas cadeiras e a mesa do professor.

Materiais

Foram utilizados, para aplicação dessa pesquisa, protocolos de registro (Anexos C, D, E e F), regras do jogo impressas (Anexos G e H), um dado (utilizando um programa de computador, com numeração de 1 a 6), dois quadros brancos de 10x15cm, caneta esferográfica, dois pincéis para quadro branco, dois apagadores

para quadro branco, uma mesa e duas cadeiras. Além disso, foram utilizados um tabuleiro (Figura 1), e um baralho de cartas (Anexo I), criados especialmente para o experimento. O tabuleiro (Figura 1) tinha um suporte para cada jogador colocar sua carta da rodada, sem que o oponente a visse, um local para o descarte no meio (quando ganhar a rodada), e a delimitação do local do baralho de cartas de cada um. O baralho (Anexo I) só possuía números de 1 a 5, contendo, em cada carta, além do número, um desenho de um animal (macaco ou girafa) e uma cor (vermelho ou azul).

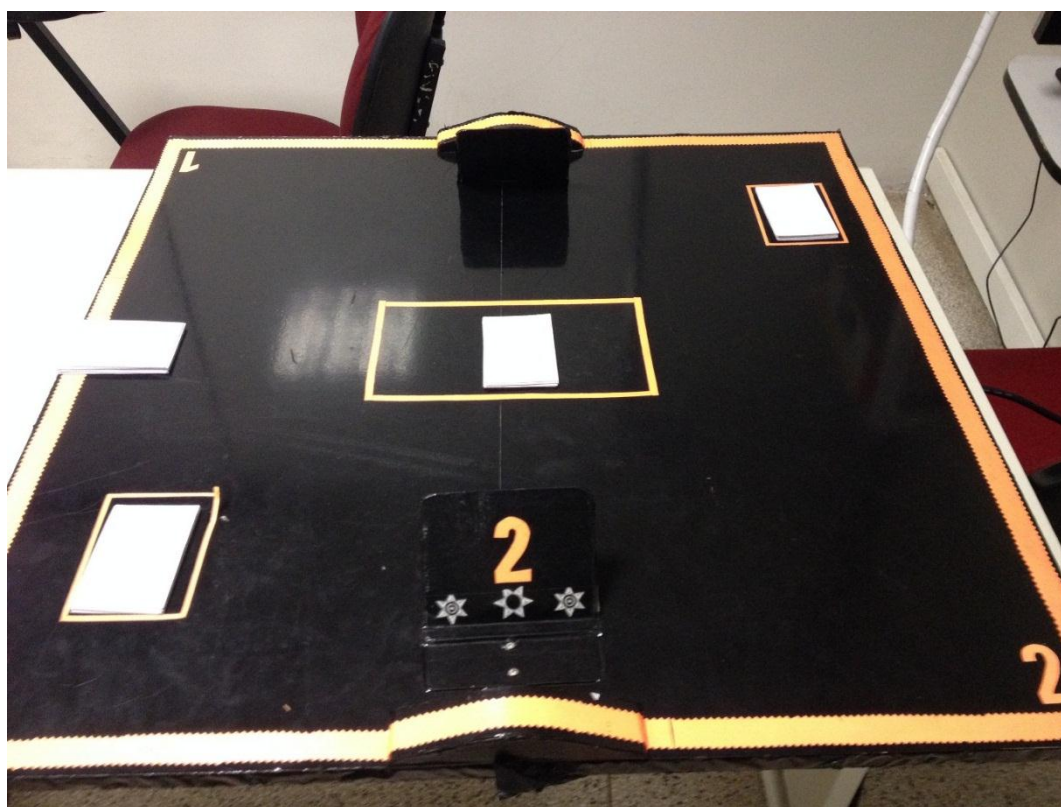


Figura 1. Tabuleiro utilizado para a realização do jogo.

Procedimento

Inicialmente, foi escolhido um confederado para ajudar a experimentadora na aplicação do jogo. O confederado, agiu como um participante, jogou todas as partidas contra todos os verdadeiros participantes. Foi combinado com ele, a forma como deveria jogar, o que será explicado adiante.

Foi preparado o tabuleiro para o jogo (Figura 1), e as cadeiras foram colocadas adequadamente para cada participante sentar-se em seu devido lugar (um de frente para o outro). O baralho foi preparado em uma determinada ordem para que, em

metade das tentativas o participante tivesse cartas maiores do que o confederado, e em outra metade, cartas menores do que o confederado. Cada baralho tinha um total de 20 cartas para cada jogador. Logo após, todas as cartas foram descritas, respectivamente, na ordem em que estavam no baralho, em um protocolo de registro do pesquisador. Cada carta do baralho (Anexo I) tinha um número (de um a cinco), um animal (macaco ou girafa) e uma cor (vermelha ou azul), totalizando 20 cartas, uma de cada combinação possível entre os elementos das cartas, formando assim, a pilha de cartas (o baralho) de cada participante. Além disso, foi preparado um dado por meio de um programa de computador, em que o valor do dado, para cada rodada, foi definido para que a frequência de checagem fosse de realmente 0,17 (as cartas deveriam ser mostradas caso o dado caísse no 6).

Foram preparadas, além das duas pilhas de cartas, uma para cada participante, um terceiro baralho, com 20 cartas, constituído da mesma forma que o baralho dos jogadores. A partir desse terceiro baralho, era comprada pelo experimentador a carta que seria a carta trunfo de cada rodada. O jogador que tivesse comprado uma carta igual à carta trunfo venceria a rodada independentemente da carta comprada pelo seu oponente. A ordem das cartas do terceiro baralho também foi descrita no protocolo de registros (Anexos C, D, E e F), previamente. Além disso, foi preparada uma quarta pilha, contendo 40 cartas, de onde os participantes retiravam cartas caso fossem revelados seus relatos distorcidos devido à ocorrência de checagem pelo número que o dado caía. Esse monte viabilizou a punição (compra de cartas) dos relatos distorcidos nas rodadas em que houve checagem. Um quinto monte, foi sendo formado durante o jogo, com as cartas que foram descartadas pelos participantes.

Os participantes foram divididos com base na ordem em que eram expostos às condições experimentais: participantes que passaram por partidas em Pergunta Aberta e, logo após, por partidas em Pergunta Fechada (PAPF) e participantes que passaram por partidas em Pergunta Fechada e, logo após, por partidas em Pergunta Aberta (PFPA), contendo três participantes em cada condição experimental, duplas essas, que se mantiveram as mesmas durante todo o estudo, compostas sempre pelo confederado e um participante. O experimento foi realizado em seis partidas para cada dupla, realizadas em três dias, como descrito na Tabela 1. Cada partida era encerrada ao final de 20 rodadas, correspondente ao número de cartas do baralho de cada participante, sendo utilizada uma carta por rodada, por cada jogador. O critério para vencer a partida era ter menos cartas em sua pilha ao final de 20 rodadas.

No primeiro dia de aplicação, todos os participantes jogaram duas partidas, uma com perguntas abertas e uma com perguntas fechadas: os participantes PAFP jogaram primeiro uma partida na condição pergunta aberta, e após, uma partida na condição pergunta fechada, e os outros participantes PFPA jogaram primeiro uma partida na condição pergunta fechada, e após, uma partida na condição pergunta aberta. O primeiro dia do estudo possibilitou que os participantes entrassem em contato com todas as contingências do jogo. No segundo dia, os participantes PAFP jogaram duas partidas com perguntas abertas. No terceiro dia, duas partidas com perguntas fechadas. Já os participantes PFPA jogaram duas partidas com perguntas fechadas no segundo dia, e no terceiro dia, jogaram duas partidas com perguntas abertas.

Tabela 1- Procedimentos realizados, em cada encontro com os participantes em cada dia de aplicação

Encontro	Participantes PAFP	Participantes PFPA
1º dia	Uma partida em PA e uma partida em PF, respectivamente	Uma partida em PA e uma partida em PF, respectivamente
2º dia	Duas partidas em PA	Duas partidas em PF
3º dia	Duas partidas em PF	Duas partidas em PA

Os participantes foram convidados a participar da pesquisa e foram conduzidos à sala em que o presente estudo foi realizado. Então, foi instruído que os participantes lessem e assinassem o TCLE, para dar início ao experimento, caso concordassem em participar voluntariamente do estudo.

Após a seleção e separação da dupla para cada respectiva partida, foi entregue a cada jogador uma instrução escrita com as regras do jogo (Anexos G e H), que também foi lida pelo pesquisador. As dúvidas dos participantes foram respondidas oralmente. Após todas as dúvidas esclarecidas, era dado início ao jogo com duas rodadas de teste, para garantir que os participantes tivessem realmente entendido o funcionamento do jogo, utilizando cartas aleatórias da quarta pilha de cartas, que representava a pilha da punição.

No início de cada partida, cada jogador, contendo uma pilha com 20 cartas, pegava a primeira carta de seu baralho e a colocava no suporte do tabuleiro. Em seguida, a experimentadora tirava uma carta da pilha de cartas trunfo para descobrir

qual iria ser a carta trunfo da rodada, sem mostrá-la aos jogadores. O jogador que comprasse uma carta igual à carta trunfo venceria de qualquer outra carta do baralho, independentemente de seu valor. A carta trunfo não era fixa, e foi trocada rodada a rodada.

A partir disso, os dois jogadores escreveram em um quadro branco o relato do valor de sua respectiva carta (apenas o valor), podendo ser o relato correspondente ou não à sua verdadeira carta, e em seguida, mostravam o quadro branco um para o outro e para a pesquisadora. Na condição de Pergunta Fechada, ao jogador que relatasse o menor valor no quadro branco, foi perguntado pela experimentadora “Você tem a carta trunfo?”, especificando na pergunta o animal e cor da carta trunfo da partida, em que o jogador deveria responder oralmente (exemplo: “Você tem a carta trunfo girafa azul?”). Já na condição de Pergunta Aberta, ao jogador que relatasse o menor valor no quadro branco, era perguntado pelo experimentador “Qual a cor e o animal de sua carta?”, devendo o jogador responder a cor e o animal de sua carta, oralmente. A carta trunfo só era mostrada aos jogadores em condição de checagem. Em caso de os dois jogadores relatarem o mesmo valor, deveriam tirar par ou ímpar, e aquele que perdesse responderia à pergunta Aberta ou Fechada, dependendo da condição experimental em que estavam expostos em determinada partida.

Em ambas as condições, a pesquisadora jogava o dado após a resposta do participante sobre a carta trunfo. Ao cair com qualquer número voltado para cima, salvo o seis, a rodada era encerrada, sem necessidade de mostrar as cartas, vencendo aquele que tivesse relatado o maior valor ou o que tivesse relatado possuir a carta trunfo. O jogador que relatara o maior valor, descartava sua carta da rodada, e seu oponente, continuava com sua carta, colocando-a em baixo de sua pilha de cartas. Porém, quando o dado parava com o número seis voltado para cima, ambos os jogadores deveriam revelar suas cartas, e a experimentadora revelava a carta trunfo. Caso os jogadores tivessem relatado o valor correspondente ao escrito em suas cartas, ou tivessem dito que possuíam a carta trunfo e de fato possuísem, o jogador que relatou o maior valor ou o que possuía a carta trunfo venceria a rodada, descartando sua carta no meio do tabuleiro, enquanto o perdedor colocava sua carta embaixo da própria pilha; mas se um deles relatasse um valor diferente ao que estivesse em sua carta, ou relatasse possuir a carta trunfo, mas não a possuísse, ele acrescentava à sua pilha, duas cartas, disponíveis em uma quarta pilha de cartas e, caso ambos apresentassem o relato distorcido, cada um acrescentaria duas cartas

por cada relato distorcido (quanto à carta trunfo ou quanto ao valor da carta) à sua pilha, além da carta da rodada. Foram definidas, previamente, três rodadas de checagem por partida. Nessas rodadas, o confederado não iria distorcer o valor de sua carta. Ao final das 20 rodadas, a partida era encerrada e vencia aquele jogador que tivesse menos cartas em sua pilha.

O confederado, jogando na condição experimental de pergunta fechada, toda vez que estivesse perdendo, respondia que tinha a carta trunfo quando perguntado pela pesquisadora. Já na condição experimental de pergunta aberta, o confederado sempre relatava a carta dele com precisão. Além disso, o confederado distorceu seu relato três vezes que a carta número 1 apareceu, duas vezes que a carta número 2 apareceu, uma vez que a carta número 3 apareceu, nenhuma vez que a carta número 4 apareceu e nenhuma vez que a carta 5 apareceu em seu baralho. Vale ressaltar que cada número de carta apareceu quatro vezes no baralho de cada participante. Além disso, o relato distorcido do confederado era sempre o número 5, que era o maior valor, e as rodadas em que ele iria distorcer já tinham sido definidas previamente e descritas no protocolo de registro da pesquisadora (Tabela 2).

Tabela 2- Visualização de distorções do confederado em cada partida.

Nº da Carta	Quantidade da respectiva carta	Frequência de Distorções
1	4	3
2	4	2
3	4	1
4	4	0
5	4	0

É importante ressaltar que, para a análise dos resultados, foram contabilizadas as distorções dos participantes quanto ao valor da carta, quando elas ocorrerem para mais e também quando elas ocorrerem para menos, levando em consideração, que um relato distorcido para menos aumentaria as chances de o participante responder à pergunta feita pela experimentadora, e isso de alguma forma, poderia ser uma vantagem no jogo.

Resultados

A Figura 2 traz a porcentagem de distorções quanto a carta trunfo em cada condição experimental para todos os participantes. Com base na Figura 2 é possível afirmar que os participantes que apresentaram distorções (P1, P4, P5 e P6) distorceram mais em PF.

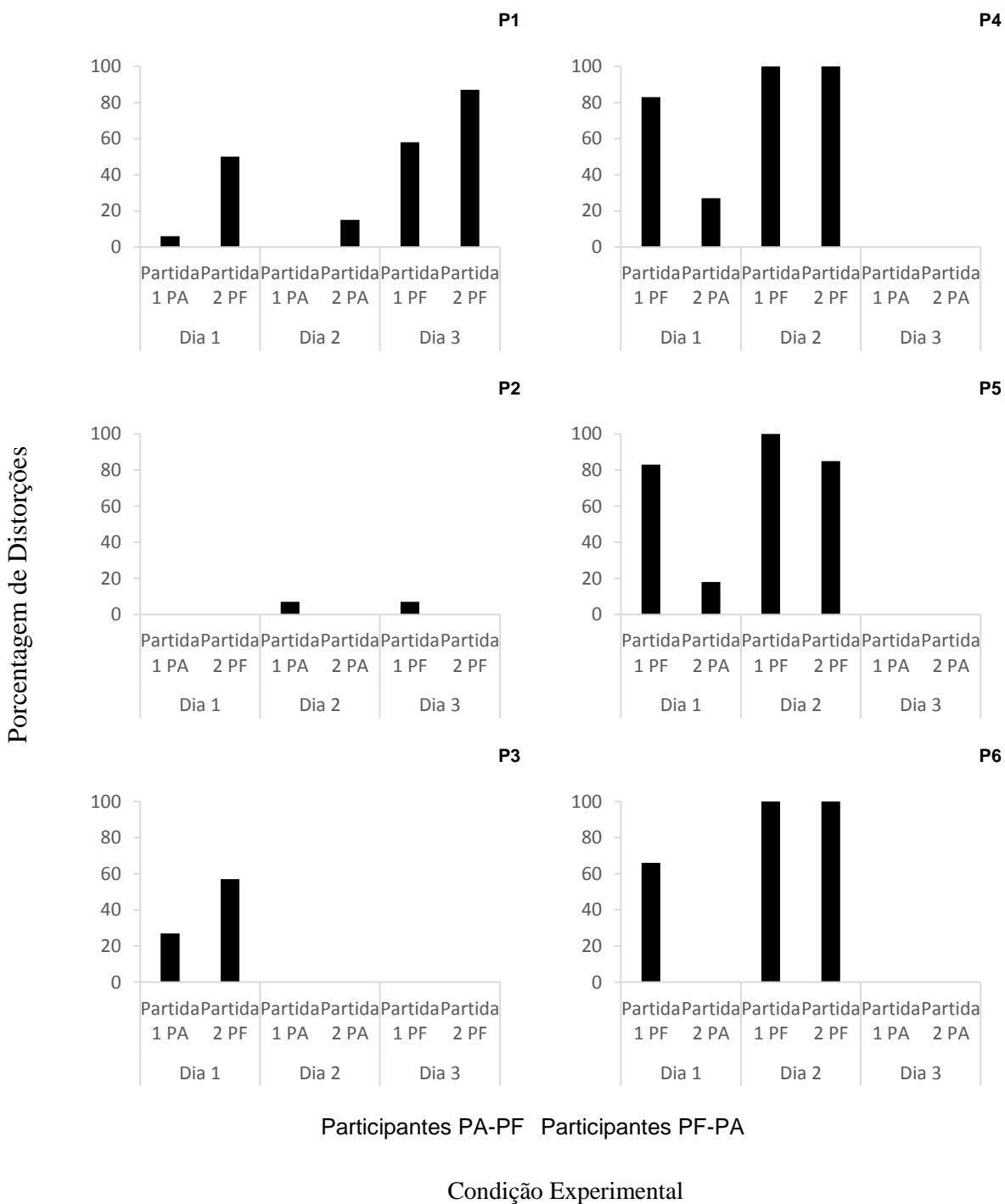


Figura 2 – Porcentagem de distorções quanto à carta trunfo em cada condição experimental para todos os participantes.

Com base na Figura 2, é possível observar que dos participantes PA-PF, o P1 distorceu mais em PF do que em PA. Já P2, não distorceu quanto à carta trunfo no primeiro dia, que era a linha de base, e distorceu muito pouco (5%), apenas na primeira partida de cada dia, sendo a mesma porcentagem de distorção na primeira partida de PA (dia 2) e a primeira partida de PF (dia 3). O participante P3, distorceu, na linha de base, mais em PF do que em PA. Nos demais dias de aplicação, P3 não emitiu mais relatos distorcidos.

Com relação aos participantes PF-PA, os três participantes distorceram mais em partidas PF do que em partidas em PA nos 3 dias de experimento. É importante ressaltar que no segundo dia, quando jogaram duas partidas em PF, os três participantes apresentaram altos níveis de distorção em PF, mas no terceiro dia, quando jogaram duas rodadas em PA, todos os participantes não apresentaram distorções em PA.

A Figura 3 apresenta a porcentagem de distorções quanto ao valor da carta de cada participante em cada condição experimental a que estavam sendo expostos. Ao se comparar as figuras 2 e 3, pôde-se observar muito mais distorções na carta trunfo do que distorções do valor da carta dos participantes.

Dos participante PA-PF, o participante P1 não distorceu em nenhuma partida o valor de sua respectiva carta da rodada, já o P2, distorceu o valor da carta mais em partidas PA do que em partidas PF. O participante P3, distorceu o valor a carta apenas na linha de base, distorcendo 40% das vezes o valor para mais na partida PA, e distorcendo 10% o valor para menos na partida PF.

Com relação aos participantes PF-PA, o P4 distorceu o valor de sua respectiva carta, na linha de base, em uma porcentagem de 5% para menos em PA e de 10% para mais em PF. No segundo dia, jogando a segunda partida em PA, apresentou 5% de distorções do valor da carta para mais; e no terceiro dia, 5% de distorções para mais na primeira partida em PF.

O P5 distorceu o valor de sua carta, na linha de base, *para mais* em PF (40%), e *para menos* em PA (8%); além disso, apresentou 17% de distorções *para menos* na primeira partida jogada no segundo dia em PA; não apresentando distorções do valor de sua carta no terceiro dia em nenhuma das duas partidas.

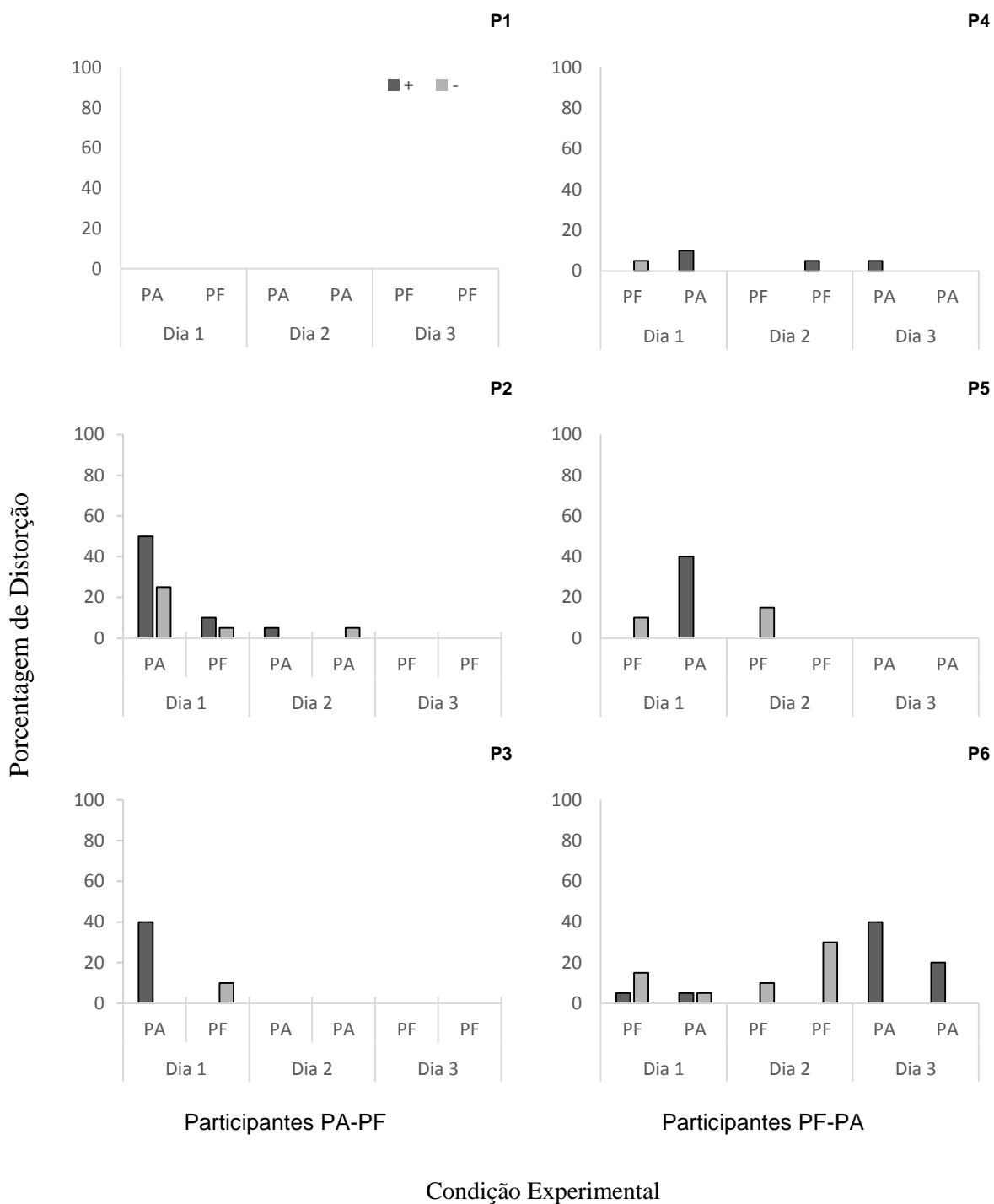


Figura 3 – Porcentagem de distorções (para mais “+” e para menos “-”) quanto ao valor da carta de cada participante em cada condição experimental.

Com relação ao último participante, P6, foi possível observar que houve distorções quanto ao valor de sua carta em todas as partidas nos três dias de

experimento; sendo maiores distorções para mais em partidas PF e distorções para menos em partidas PA.

Discussão

O estudo buscou verificar o efeito do tipo de pergunta: aberta ou fechada sobre a correspondência verbal dos participantes e, de forma geral, pode-se dizer que a hipótese inicial da pesquisa foi confirmada, pois a maioria dos participantes distorceu mais em partidas de pergunta fechada do que em partidas de pergunta aberta, assim como no estudo de Souza e cols. (2014) e no Experimento II de Andrade (2011).

O estudo de Souza e cols. (2014) utilizou apenas a ordem PF-PA e foi exatamente nessa mesma ordem que o presente estudo encontrou um resultado mais contundente, corroborando à hipótese de pesquisa. Nos estudos de Souza e cols. (2014) e de Andrade (2011), o custo da resposta para a emissão de relatos distorcidos nas partidas de perguntas fechadas era menor do que o custo da resposta para perguntas abertas. Tendo isso em vista, levanta-se a hipótese de que o custo da resposta influenciou na precisão dos relatos emitidos pelos participantes.

Os participantes PF-PA (de Souza & cols., 2014), que jogaram primeiro partidas em pergunta fechada e depois partidas em pergunta aberta confirmaram a hipótese de pesquisa, pois todos os participantes, nos três dias de experimento, distorceram mais seus respectivos relatos em partidas de pergunta fechada, e menos em partidas de pergunta aberta. É importante observar, que os participantes 4, 5 e 6, no último dia, quando jogaram em partidas de pergunta aberta não apresentaram distorções, e no segundo dia, quando jogaram em partidas de pergunta fechada, apresentaram altos níveis de distorção, o que pode ser verificado pela Figura 2.

Foi possível concluir que, para o grupo PF-PA, houve o efeito da variável independente manipulada sobre o comportamento verbal, verificando que houve mais distorções quanto a carta trunfo em partidas PF do que em partidas PA. Portanto, a variável independente do tipo de pergunta (aberta ou fechada) influenciou a variável dependente que foi a correspondência verbal de cada participante desse grupo. Assim como em Souza e cols. (2014), a maioria dos participantes distorceu mais seu relato ao responder perguntas fechadas do que ao responder perguntas abertas.

Com relação aos participantes PA-PF, o participante 3, na linha de base, distorceu mais na partida PF do que na partida PA, embora não tenha mais distorcido em nenhuma partida nos outros dois dias de experimento em ambas as condições de perguntas. O participante P2 apenas distorceu na primeira partida do segundo e do

terceiro dia, mas em um nível baixo comparado às outras porcentagens de distorções. Já com relação a P1, este participante distorceu em um alto nível em partidas PF, mas também apresentou distorções, mesmo que em nível baixo, em uma das partidas em PA que jogou no segundo dia (Figura 2). A partir disso, levanta-se a hipótese de que os participantes do grupo PA-PF, por terem passado primeiro por partidas com perguntas abertas, pode ter resultado em menores porcentagens de distorções em partidas com perguntas fechadas. Essa hipótese é baseada na história de aprendizagem que os participantes tiveram durante o jogo. Por terem passado primeiro por partidas em PA, em que a probabilidade de reforço para relatos distorcidos era muito baixa, isso pode ter influenciado na baixa frequência de distorções de relatos nas partidas subsequentes, que foram realizadas em PF.

Comparando as Figuras 2 e 3, pode-se perceber que ocorreram muito mais distorções da carta trunfo do que do valor da carta. Isso pode ter ocorrido, pelo fato de vencer no valor da carta, não necessariamente implicar em vencer a rodada, mas já possuir a carta trunfo, implicaria em uma grande possibilidade de vencer a rodada. Isso só não teve efeito para o participante P6, que distorceu o relato do valor da carta sistematicamente.

Sobre o participante P6, dos participantes PF-PA, foi possível observar, que na distorção do valor de sua carta da rodada, ele distorcia o valor no quadro branco para mais quando estava exposto a uma partida de pergunta aberta, e que distorcia o valor para menos quando estava exposto a uma partida de pergunta fechada. Levanta-se a hipótese de que isso tenha ocorrido devido a probabilidade do reforço a ser recebido em determinada partida (PA ou PF). Por exemplo, em partidas em pergunta aberta, seria mais vantajoso ao participante, distorcer o valor da carta para mais, para que pudesse ganhar pelo valor da carta, pois seu oponente, por ter que responder a uma pergunta aberta, teria uma menor probabilidade de acertar qual seria a carta trunfo. Conseqüentemente, o oponente teria menor probabilidade de ganhar a rodada, e futuramente a partida. Já nas partidas em perguntas fechadas, seria mais vantajoso distorcer o valor da carta para menos, para que o participante pudesse ter direito a responder à pergunta sobre a carta trunfo, em que teria maior probabilidade de vencer a rodada, receber o reforço, e futuramente, ganhar a partida.

Pode-se observar um alto nível de distorção com relação à carta trunfo. Levando em conta que a carta trunfo venceria de qualquer outra carta do baralho, isso pode ter aumentado a probabilidade de distorções na presença das cartas trunfo, uma

vez que a vitória na carta trunfo, implicaria na vitória da rodada, e aumentaria as chances de ganho da partida. Isso aumenta a probabilidade de os participantes terem distorcido mais na carta trunfo do que no valor das cartas. Sugere-se, portanto, que se realize um experimento apenas com a carta trunfo, comparando as porcentagens das distorções em função do tipo de pergunta.

Nos estudos de Souza e cols. (2014) e Andrade (2011), pode-se perceber que, mesmo na pergunta aberta, ficou muito fácil de o participante discriminar qual resposta verbal seria reforçada, correspondente ou não. Tendo isso em vista, o presente estudo utilizou-se da carta trunfo para que ficasse mais difícil o participante discriminar, na pergunta aberta, qual resposta verbal seria reforçada, o que tornou o estudo mais equivalente a uma entrevista real. Essa introdução desse novo aspecto procedimental, no presente estudo, fez com que os resultados fossem mais robustos que os obtidos nesses dois estudos.

Nas partidas em PA, o relato distorcido poderia ser reforçado ou punido. Acontece que, a probabilidade do relato distorcido ser reforçado era de apenas 0,05, e de ser punido, era de 0,17. Com uma probabilidade bem maior de punição para relatos distorcidos em PA, a probabilidade de distorções nessa condição, tornou-se muito baixa. Nessa condição de PA, o relato, independentemente de ser preciso ou distorcido, tinha baixa probabilidade de ser reforçado, tendo em vista que teriam 20 opções de carta trunfo em cada rodada. Já nas partidas em PF, o relato distorcido também poderia ser reforçado ou punido. Acontece que, o relato distorcido em PF teria a probabilidade de 1,0 de ser reforçado, enquanto que a probabilidade de o relato distorcido ser punido era de 0,17. Então, na condição PF, a probabilidade de reforço para o relato distorcido era muito mais alta do que a de punição, o que pode ter levado a mais distorções de relato em PF. Nessa condição, a chance de o relato do participante ser reforçado era alta e, além disso, o custo de resposta para distorcer era baixo.

Com base na discussão acima, acredita-se que tenha ocorrido uma baixa frequência na distorção com relação à carta trunfo em PA para todos os participantes porque ocasionalmente o comportamento do participante poderia ser punido (quando houvesse checagem e teria que comprar cartas). Caso não houvesse nenhuma punição para relato distorcido da carta trunfo, talvez poderia ser observada uma frequência maior de distorções da carta trunfo dos participantes. Em PF também tinha a possibilidade de punição com relação à carta trunfo, mas a probabilidade de reforço

era muito maior, na medida em que a pergunta da experimentadora deixava claro qual a topografia de resposta seria reforçada em cada rodada.

Catania (1998/1999) discute o controle de comportamentos quando existem esquemas de reforçamento e de punição influenciando na emissão de determinados comportamentos. O autor cita um estudo em que o comportamento era mantido pelo esquema de reforçamento, e quando ocorria punição, o comportamento tendia a diminuir de frequência, e logo após, com a retirada da punição, o comportamento voltou a ser mantido pelo reforço, e aumentou de frequência (Estes, 1944 citado em Catania, 1998/1999). Isso pode ser observado no presente estudo na medida em que, o comportamento de distorcer o relato dos participantes, estava sob o controle do esquema de reforçamento (vencer a rodada com a carta trunfo), tendo em vista que o reforço tinha uma alta possibilidade de ocorrer em PF. Já em PA, em que o reforço tinha baixa probabilidade de ocorrer, os participantes tenderam a apresentar relatos mais precisos com relação à carta trunfo.

De acordo com Baum (1994/1999), o comportamento verbal é influenciado por estímulos do ambiente. Esses estímulos podem influenciar na probabilidade de ocorrência de alguns comportamentos, tendo em vista que afetam o meio e são afetados por ele. Nesse contexto, no estudo de Andrade (2011), foi percebido que a forma como um participante jogava pode ter influenciado a forma de seu oponente jogar, ou seja, pode ter influenciado na emissão de seus comportamentos. Isso pode ter ocorrido por meio da aprendizagem por modelo, que de acordo com Catania (1998/1999), ocorre quando um indivíduo observa o comportamento de outro e as consequências desse comportamento; e então, passa a se comportar de acordo com esse modelo, ou seja, emite comportamentos parecidos aos observados. Já no presente estudo, acredita-se que o fato de todos os participantes terem jogado contra um confederado, fez com que fosse eliminada a influência variada que um outro participante poderia ter sobre o outro no comportamento de jogar o jogo, pois, dessa forma, todos os participantes jogaram contra o confederado que jogou da mesma maneira com todos os participantes.

Mesmo com a presença do confederado nesse estudo, é importante analisar a hipótese de que a presença de um jogador oponente e um pesquisador, durante toda a aplicação do experimento (inclusive observando os relatos dos jogadores), pode ter contribuído para que alguns participantes não emitissem relatos distorcidos. Nesse caso, os comportamentos dos participantes poderiam ter ficado sob controle de uma

variável não controlada, que poderia ser a presença do oponente e do próprio pesquisador. A presença dessas pessoas pode ter influenciado no comportamento dos participantes de não distorcer os relatos, levando em conta que é comum, na história de vida de algumas pessoas, o comportamento delas ser punido por relatarem de forma imprecisa alguns comportamentos (Cameschi & Abreu-Rodrigues 2005/2007). Portanto, sugere-se que esse estudo seja feito pelo computador, para que essa variável não controlada seja eliminada.

O estudo de Medeiros (2012) utilizou-se de um jogo criado no computador para o estudo, em que não foi preciso a presença do experimentador para a aplicação do jogo. Esse estudo conseguiu eliminar essa variável, para que ela não pudesse interferir no relato dos participantes. Dessa forma, o estudo encontrou uma porcentagem bem maior de distorções que os demais estudos na área de correspondência verbal.

Com esse estudo, conclui-se que a possibilidade de o participante prever qual topografia de resposta será reforçada, aumenta a probabilidade de relatos distorcidos. Em outras palavras, há uma maior distorção da carta trunfo em pergunta fechada, pois provavelmente, os participantes conseguiriam discriminar mais facilmente, qual a resposta seria reforçada, portanto, os participantes tenderiam, na pergunta fechada, a responder que “sim”, que tinham a carta trunfo, porque a probabilidade de ganharem a rodada (terem seu comportamento reforçado) seria alta.

Levanta-se a hipótese de que, para alguns jogadores, ganhar o jogo talvez não tenha sido tão reforçador. Como o presente estudo não utilizou reforçador material, como lojinha de brindes para quem ganhasse o jogo, isso pode ter diminuído o valor reforçador de vencer o jogo. Portanto, para próximos estudos, sugere-se que que tenha uma lojinha com brindes, na tentativa de aumentar o valor reforçador de vencer as rodadas, e conseqüentemente, a partida e o jogo.

Uma outra sugestão para novos estudos, seria a aplicação desse experimento com mais participantes e em mais dias, podendo ser acrescentada uma linha de base inicial, sem a presença de cartas trunfo, com uma frequência de checagem de 0,17 (i.e., os participantes mostrarem as cartas quando o dado cair mostrando o número seis apenas), para analisar a correspondência verbal dos participantes antes das manipulações experimentais. Uma hipótese relevante é a de que os participantes que praticamente não apresentaram distorção durante todo o experimento, podem ter

ficado sob o controle de variáveis individuais não controladas. A obtenção de uma linha de base poderia testar essa hipótese.

A partir desse estudo, pode se pensar também em como as entrevistas são feitas. Por exemplo, em um contexto de seleção de participantes para um determinado cargo, o profissional pode perguntar (pergunta fechada) para o entrevistado “você sabe manusear programas de planilhas eletrônicas?”, limitando a resposta do entrevistado, mas caso o entrevistador pergunte “quais programas de computador você sabe manusear?” (pergunta aberta), ele deixa a pergunta em aberto para que o entrevistado possa responder. Nesse contexto, em uma situação hipotética, levando em consideração que o entrevistado precisa muito do emprego, a probabilidade de ele emitir um relato distorcido para a pergunta fechada é alta, visto que ele pode tentar aprender a usar o programa de planilha eletrônica após admitido no emprego. Já em uma pergunta aberta, a probabilidade de ele relatar saber manusear outros programas e não citar o de planilha eletrônica, é alta também. O relato para a pergunta aberta tenderia a ser mais fidedigno do que para a pergunta fechada.

Isso pode ocorrer também em um contexto de sala de aula quando o professor quer saber dos alunos sobre quem fez o dever de casa, ou até mesmo em um contexto de obra, em que o dono da obra quer saber do pedreiro em quanto tempo a obra ficará pronta e será entregue. Com isso, é possível perceber que, o estudo pode gerar reflexões acerca de outros contextos em que o comportamento verbal não correspondente pode ser emitido, não só em contexto clínico na abordagem da Análise do Comportamento.

Referências

- Andrade, C. M. R. Q. *O efeito de perguntas abertas e fechadas na correspondência verbal*. Dissertação de conclusão de curso de graduação em Psicologia, UniCEUB, Brasília, DF, 2011.
- Antunes, R. A. B.; Medeiros, C. A. Correspondência Verbal em um jogo de cartas com crianças. *Acta Comportamentalia*, vol. 24, nº 1, 15-28, 2016.
- Banaco, R. A. O acesso a eventos encobertos na prática clínica: um fim ou um meio? *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva* 1, 105-118, 1999.
- Baum, W. M. *Compreender o behaviorismo: ciência, comportamento e cultura* (Silva, M. T. A.; Matos, M. A.; Tomanari, G. Y. & Tourinho, E. Z.). Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda, 1999. (Obra originalmente publicada em 1994).
- Beckert, M. E. Correspondência verbal/não-verbal: pesquisa básica e aplicações na clínica em J. A. Rodrigues, M. E. Ribeiro (orgs.). *Análise do Comportamento: pesquisa, teoria e aplicação* [229-244]. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- Brito, R. L.; Medeiros, C. A.; Medeiros, F. H.; Antunes, R. A. B.; Souza, L. G. Efeitos da magnitude da punição na correspondência verbal em situação lúdica em N. B. Borges, L. F. G. Aureliano & J. F. Leonardi (Orgs.). *Comportamento em foco*, vol.4 [173-188]. São Paulo: Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC, 2014.
- Cameschi, C. E.; Abreu-Rodrigues, J. Contingências aversivas e comportamento emocional em J. A. Rodrigues, M. E. Ribeiro (orgs.). *Análise do Comportamento: pesquisa, teoria e aplicação* [113-138]. Porto Alegre: Artmed, 2005/2007.
- Catania, A. C. *Aprendizagem: Comportamento, linguagem e cognição*. (Traduzido por Deisy das Graças de Souza, et al.) Porto Alegre: Artmed, 1998/1999.
- Ferreira, J. V. *Correspondência fazer-dizer em crianças na resolução de operações matemáticas*. Monografia de conclusão de curso de graduação em Psicologia, UniCEUB, Brasília, DF, 2009.
- Medeiros, C. A. Comportamento Verbal na Terapia Analítico Comportamental. *Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva* 4, 105-118, 2002.
- Medeiros, F. H. *Contingências de reforçamento positivo e punição negativa na Correspondência Verbal*. Monografia de conclusão de curso de graduação em Psicologia, UniCEUB, Brasília, DF, 2012.
- Medeiros, C. A. & Medeiros, N. N. F. A. Psicoterapia Comportamental Pragmática: uma terapia comportamental menos diretiva em C. V. B. B. Pessoa, C. E. Costa & M. F. Benvenuti (Orgs.). *Comportamento em Foco* (Vol. 1, pp. 417-437). São Paulo; Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC, 2011.

Pergher, N. K. É possível saber se o cliente está falando a verdade? em Teixeira, A. M. S.; Sénéchal-Machado, A. M.; Castro, N. M. S. & Cirino, S. D. (orgs.). *Ciência do Comportamento: conhecer e avançar* [109-122]. São Paulo; ESETec, 2002.

Ribeiro, A. F. Correspondência no auto-relato da criança: aspectos de fatos e de mandos. *Revista Brasileira de Análise do Comportamento vol. 1* [275-285], 1989/2005.

Silvares, E. F. M. & Gongora, M. A. N. *Psicologia clínica comportamental: a inserção da entrevista com adultos e crianças*. São Paulo; EDICON, 2006.

Silveira, J. M. A apresentação do clínico, o contrato e a sua estrutura dos encontros iniciais na clínica analítico-comportamental em N. B. Borges & F. A. Cassas (orgs.). *Clínica Analítico-Comportamental: aspectos teóricos e práticos* [110-118]. Porto Alegre; Artmed, 2012.

Skinner, B. F. *O comportamento verbal*. (M. da P. Villalobos, Trad.). São Paulo: Cultrix. (Obra original publicada em 1957), 1978.

Skinner, B. F. *Questões recentes na Análise Comportamental*. (Neri, A. L.). São Paulo; Cultrix. (Obra originalmente publicada em 1989), 1991.

Skinner, B. F. *Sobre o behaviorismo* (Villalobos, M. P.). São Paulo; Cultrix. (Obra originalmente publicada em 1974), 2006.

Souza, R. S., Guimarães, S. S., Antunes; R. A. B., Medeiros, C.A. Correspondência verbal em um jogo de cartas: perguntas abertas e fechadas em N. B. Borges, L. F. G. Aureliano & J. F. Leonardi (Orgs.). *Comportamento em foco*, vol.4 [189-204]. São Paulo; Associação Brasileira de Psicologia e Medicina Comportamental – ABPMC, 2014.

Anexos

Anexo A – Parecer Consubstanciado do CEP

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A Imprevisibilidade do Reforço na Influência do Tipo de Pergunta sobre a Correspondência Verbal

Pesquisador: Carlos Augusto de Medeiros

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 48245215.6.0000.0023

Instituição Proponente: Centro Universitário de Brasília - UNICEUB

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 1.222.678

Apresentação do Projeto:

Este estudo, intitulado "A imprevisibilidade do reforço na influência do tipo de pergunta sobre a correspondência verbal" é uma tentativa de verificar a influência de perguntas abertas e fechadas na emissão de respostas, podendo ocorrer punição quando ocorrer um relato distorcido em condição de checagem. Será utilizado com o uso de um jogo manipulado, sendo verificada ainda, se a imprevisibilidade de reforço para a distorção do relato afeta a frequência de emissão de relatos distorcidos em perguntas abertas ou fechadas. Participarão do presente estudo 12 adultos estudantes universitários, com idade variando de 20 a 50 anos, que serão selecionados aleatoriamente em uma universidade de Brasília. O local utilizado para a aplicação do experimento será em uma sala oferecida pela instituição de ensino, onde os adultos estudam, localizada na Asa Norte. Nesta atividade lúdica, distorcer o relato pode aumentar a probabilidade de ganhar o jogo. Estima-se que esta pesquisa contribuirá empiricamente com a atuação de psicólogos e demais profissionais que trabalham com adultos ao identificar que diante da probabilidade de um relato distorcido ser punido, haverá menor probabilidade de emissão de relatos distorcidos.

Objetivo da Pesquisa:

Os objetivos encontram-se compreensíveis, porém não estão bem redigidos do ponto de vista de

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.110, 1º andar

Bairro: Setor Universitário

CEP: 70.790-075

UF: DF

Município: BRASILIA

Telefone: (61)3966-1511

E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

Continuação do Parecer: 1.222.678

um projeto de pesquisa.

Objetivo Primário:

Em um jogo de cartas no qual é vantajoso distorcer o relato das cartas retiradas pelos participantes, será verificada a influência de perguntas abertas e fechadas na emissão de respostas, podendo ocorrer punição quando ocorrer um relato distorcido em condição de checagem.

Objetivos Secundários:

- Comparar a frequência de relatos distorcidos em relação aos relatos totais que os participantes apresentarem em cada partida, relatados oralmente.
- Será verificada a mudança da frequência dos relatos distorcidos dos participantes após as punições ocorridas em momentos de checagem.
- Serão comparados também os grupos que serão expostos às condições perguntas abertas depois fechadas e outro grupo de perguntas fechadas depois abertas.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Quanto aos riscos com a realização da pesquisa é informado que "a pesquisa não traz nenhum risco aparente pela participação e não é dado nenhum benefício e nenhuma forma de pagamento para participar do estudo. Caso tenha alguma espécie de prejuízo os experimentadores se comprometem ressarcir os participantes". (verificar observações na parte de Recomendações".

Em relação ao benefícios, foi informado que o "estudo poderá contribuir para verificar se sob condições de imprevisibilidade do reforço em perguntas abertas ou fechadas para relato preciso, se os adultos tendem a emitir mais relatos precisos em determinada condição de pergunta (aberta ou fechada), pois, mesmo o relato distorcido favorecendo para vencer a partida, o custo dessa resposta em perguntas abertas é maior, não sendo garantido o reforço, em que o relato tem a possibilidade de ser checado. Tal fato poderá contribuir com a atuação adultos (sic!) depende das condições favoráveis do contexto para agir e para que os profissionais dessa área tenham mais conhecimento sobre isso para lidar melhor com os pacientes".

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto encontra-se muito bem elaborado.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados os seguintes itens/requisitos necessários para a aprovação do projeto pelo Comitê de Ética;

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.110, 1º andar	
Bairro: Setor Universitário	CEP: 70.790-075
UF: DF	Município: BRASÍLIA
Telefone: (61)3966-1511	E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

Continuação do Parecer: 1.222.678

- Cronograma compatível com a aprovação do projeto pelo Comitê de Ética;
- Financiamento da pesquisa, que será arcado pelo pesquisador;
- O Currículo Lattes dos dois pesquisadores;
- Folha de rosto para pesquisa envolvendo seres humanos, devidamente assinada;
- O TCLE, mas faltando os dados do Comitê de Ética e informar que uma cópia ficará com o participante.

Recomendações:

Não inserir nos riscos a impossibilidade do recebimento de pagamento para a participação na pesquisa e que a pesquisa não trará riscos. Qualquer pesquisa poderá incorrer em riscos, de mínimos a máximos. Inserir no TCLE os dados do Comitê de Ética e a emissão de duas cópias do mesmo, sendo uma para o participante.

O CEP-UniCEUB ressalta a necessidade de desenvolvimento da pesquisa, de acordo com o protocolo avaliado e aprovado, bem como, atenção às diretrizes éticas nacionais quanto aos incisos XI.1 e XI.2 da Resolução nº 466/12 CNS/MS concernentes às responsabilidades do pesquisador no desenvolvimento do projeto:

XI.1 - A responsabilidade do pesquisador é indelegável e indeclinável e compreende os aspectos éticos e legais.

XI.2 - Cabe ao pesquisador:

- c) desenvolver o projeto conforme delineado;
- d) elaborar e apresentar os relatórios parciais e final;
- e) apresentar dados solicitados pelo CEP ou pela CONEP a qualquer momento;
- f) manter os dados da pesquisa em arquivo, físico ou digital, sob sua guarda e responsabilidade, por um período de 5 anos após o término da pesquisa;
- g) encaminhar os resultados da pesquisa para publicação, com os devidos créditos aos pesquisadores associados e ao pessoal técnico integrante do projeto; e
- h) justificar fundamentadamente, perante o CEP ou a CONEP, interrupção do projeto ou a não publicação dos resultados.

Observação: Ao final da pesquisa enviar Relatório de Finalização da Pesquisa ao CEP. O envio de relatórios deverá ocorrer pela Plataforma Brasil, por meio de notificação de evento. O modelo do relatório encontra-se disponível na página do UniCEUB

http://www.uniceub.br/instituicao/pesquisa/ins030_pesquisacomitebio.aspx, em Relatório de Finalização e Acompanhamento de Pesquisa.

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.110, 1º andar
 Bairro: Setor Universitário CEP: 70.790-075
 UF: DF Município: BRASÍLIA
 Telefone: (61)3966-1511 E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB**



Continuação do Parecer: 1.222.678

O CEP-UniCEUB ressalta a necessidade de atenção às diretrizes éticas nacionais quanto aos incisos XI.1 e XI.2 da Resolução 466/12 CNS/MS concernentes às responsabilidades do pesquisador no desenvolvimento do projeto. Tal resolução substitui a Resolução CNS n. 196/96.

Observação: Ao final da pesquisa enviar Relatório de Finalização da Pesquisa ao CEP. O envio de relatórios deverá ocorrer pela Plataforma Brasil, por meio de notificação de evento. O modelo do relatório encontra-se disponível na página do UniCEUB

http://www.uniceub.br/instituicao/pesquisa/ins030_pesquisacomitebio.aspx, em Formulário de Acompanhamento para Projetos Aprovados.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Sugere-se a aprovação do projeto.

Considerações Finais a critério do CEP:

Protocolo previamente avaliado por este CEP, com parecer N° 1.222.482/2015, tendo sido homologado na 14ª Reunião Ordinária do CEP-UniCEUB, em 28 de agosto de 2015.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.docx	09/08/2015 23:25:36		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto de Pesquisa.docx	09/08/2015 23:26:08		Aceito
Folha de Rosto	Folha de Rosto.jpg	13/08/2015 23:15:16		Aceito
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BASICAS_DO_PROJETO_564533.pdf	13/08/2015 23:19:20		Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.110, 1º andar
 Bairro: Setor Universitário CEP: 70.790-075
 UF: DF Município: BRASÍLIA
 Telefone: (61)3966-1511 E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE
BRASÍLIA - UNICEUB



Continuação do Parecer: 1.222.678

BRASILIA, 10 de Setembro de 2015

Assinado por:
Marilia de Queiroz Dias Jacome
(Coordenador)

Endereço: SEPN 707/907 - Bloco 6, sala 6.110, 1º andar
Bairro: Setor Universitário CEP: 70.790-075
UF: DF Município: BRASILIA
Telefone: (61)3966-1511 E-mail: cep.uniceub@uniceub.br

Anexo B - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido – TCLE

Prezado (a) colaborador (a),

Sou aluna do curso de psicologia do UniCEUB e estou cursando a disciplina Projeto de Monografia. O trabalho dessa disciplina consiste em desenvolver e aplicar uma pesquisa de campo supervisionada pelo professor Carlos Augusto de Medeiros. O objetivo desta pesquisa é investigar as variáveis que influenciam a correspondência verbal.

Sua participação nesta pesquisa é voluntária e não determinará qualquer risco ou desconforto. Constitui-se basicamente em participar de um jogo de cartas, que será jogado em três dias distintos, com aproximadamente 40 minutos de duração por dia, tendo alguns de seus comportamentos quanto ao jogo registrados e analisados.

Todo material gerado por esta pesquisa será descrito em protocolos e os dados obtidos serão apresentados em revistas científicas especializadas na área e/ou em encontros científicos e congressos, resguardando sempre o sigilo de sua identidade. Os pesquisadores garantem o uso ético sobre este material, o qual ficará arquivado no próprio UniCEUB em posse do pesquisador responsável pela pesquisa e permanecerá inacessível a outras pessoas sem que um novo termo de consentimento livre e esclarecido seja assinado por você.

Informo que o Sr(a). tem a garantia de acesso, em qualquer etapa do estudo, sobre qualquer esclarecimento de eventuais dúvidas e aos resultados de sua participação no estudo ao seu final. E a qualquer momento você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa não trará nenhum prejuízo em relação ao pesquisador nem à organização, nem será solicitada a justificativa para a retirada de seu consentimento.

Não existirão despesas ou compensações pessoais para o participante em qualquer fase do estudo. Eventual dano ou gasto decorrente da pesquisa será de responsabilidade dos pesquisadores.

Os pesquisadores colocam-se a disposição para qualquer esclarecimento a qualquer momento da pesquisa.

Carlos Augusto de Medeiros

medeiros.c.a@gmail.com

(061) 9958-7874

Patricia de Matos Demoly

patriciademoly@hotmail.com

(061) 8223-5983

() Concordo em participar dessa pesquisa.

() Não concordo em participar.

Acredito ter sido suficiente informado a respeito das informações que li ou que foram lidas para mim. Ficaram claros quais são os propósitos do estudo, os procedimentos a serem realizados, seus desconfortos e riscos e a garantia de esclarecimentos permanentes.

Ficou claro também que a minha identificação, o endereço, nome e filiação permanecerão em sigilo absoluto, assim como os dados brutos da minha pesquisa.

Concordo voluntariamente em participar deste estudo e poderei retirar o meu consentimento a qualquer momento, antes ou durante o mesmo, sem penalidade ou prejuízo ou perda de qualquer benefício que eu possa ter adquirido.

Data ____/____/____

Assinatura do participante: _____

Assinatura do pesquisador responsável: _____

Anexo C – Protocolo de Registro

PARTICIPANTE: _____

PERGUNTA FECHADA

Rodada	Numeração da Carta/ Desenho/ Cor		Numeração Relatada		Possui Carta Trunfo ?	Nº do Dado	Carta Trunfo
	P1	P2	P1	P2			
-----					-----	----	-----
1	1 macaco vermelho	4 macaco vermelho	5		() sim () não	4	5 girafa vermelha
2	3 macaco azul	5 macaco vermelho	3		() sim () não	2	3 girafa azul
3	5 macaco azul	1 girafa azul	5		() sim () não	5	1 girafa azul
4	4 girafa vermelho	3 macaco azul	4		() sim () não	1	1 girafa vermelho
5	2 macaco vermelho	4 girafa vermelho	5		() sim () não	3	2 girafa azul
6	5 girafa azul	2 girafa azul	5		() sim () não	6	2 girafa vermelho
7	1 girafa vermelho	5 girafa vermelho	1		() sim () não	2	2 girafa azul
8	4 macaco azul	2 macaco vermelho	4		() sim () não	4	1 girafa vermelho
9	2 girafa vermelho	3 girafa azul	5		() sim () não	1	3 macaco azul
10	3 macaco vermelho	4 girafa azul	3		() sim () não	5	4 girafa vermelho
11	5 girafa vermelho	1 macaco vermelho	5		() sim () não	3	5 girafa azul
12	1 macaco azul	5 macaco azul	5		() sim () não	4	1 girafa azul
13	2 girafa azul	3 girafa vermelho	2		() sim () não	6	3 girafa azul
14	4 girafa azul	1 macaco azul	4		() sim () não	3	3 girafa vermelho
15	5 macaco vermelho	4 macaco azul	5		() sim () não	3	1 macaco azul
16	3 girafa vermelho	2 girafa vermelho	5		() sim () não	2	3 macaco vermelho
17	2 macaco azul	5 girafa azul	2		() sim () não	1	3 girafa vermelho
18	4 macaco vermelho	3 macaco vermelho	4		() sim () não	5	5 girafa azul
19	3 girafa azul	1 girafa vermelho	3		() sim () não	6	2 macaco vermelho
20	1 girafa azul	2 macaco azul	5		() sim () não	4	4 macaco vermelho

Anexo D – Protocolo de Registro

PARTICIPANTE: _____

PERGUNTA ABERTA

Rodada	Numeração da Carta/ Desenho/ Cor		Numeração Relatada		Possui realmente a Carta Trunfo?	Desenho e Cor Carta Trunfo?	Nº do Dado	Carta Trunfo
	P1	P2	P1	P2	-----	Relato		
1	2 girafa vermelho	5 girafa azul	5		() sim () não		2	1 girafa azul
2	3 macaco vermelho	4 girafa vermelho	3		() sim () não		4	5 macaco vermelho
3	5 girafa vermelho	4 macaco vermelho	5		() sim () não		1	3 macaco azul
4	1 macaco azul	3 girafa azul	5		() sim () não		5	4 girafa azul
5	2 girafa azul	4 girafa azul	2		() sim () não		6	2 girafa vermelho
6	4 girafa azul	1 macaco vermelho	4		() sim () não		3	5 girafa vermelho
7	5 macaco vermelho	3 macaco azul	5		() sim () não		4	4 girafa azul
8	3 girafa vermelho	5 girafa vermelho	3		() sim () não		3	5 girafa azul
9	2 macaco azul	4 macaco azul	5		() sim () não		3	1 girafa vermelho
10	4 macaco vermelho	1 macaco azul	4		() sim () não		2	2 macaco azul
11	3 girafa azul	2 girafa vermelho	3		() sim () não		6	2 macaco vermelho
12	1 girafa azul	2 girafa azul	5		() sim () não		5	2 girafa azul
13	1 macaco vermelho	3 macaco vermelho	1		() sim () não		4	1 macaco azul
14	3 macaco azul	1 girafa vermelho	5		() sim () não		1	2 girafa vermelho
15	5 macaco azul	2 macaco azul	5		() sim () não		6	4 girafa vermelho
16	4 girafa vermelho	2 macaco vermelho	4		() sim () não		4	3 girafa azul
17	2 macaco vermelho	5 macaco vermelho	2		() sim () não		2	1 macaco vermelho
18	5 girafa azul	1 girafa azul	5		() sim () não		5	2 macaco azul
19	1 girafa vermelho	5 macaco azul	5		() sim () não		1	5 macaco azul
20	4 macaco azul	3 girafa vermelho	4		() sim () não		3	4 macaco azul

Anexo E – Protocolo de Registro

PARTICIPANTE: _____

PERGUNTA FECHADA 2

Rodada	Numeração da Carta/ Desenho/ Cor		Numeração Relatada		Possui Carta Trunfo ?	Nº do Dado	Carta Trunfo
	P1	P2	P1	P2			
-----					-----	----	-----
1	1 macaco vermelho	5 girafa azul	5		() sim () não	4	5 girafa vermelha
2	3 macaco azul	4 girafa vermelho	3		() sim () não	2	3 girafa azul
3	5 macaco azul	4 macaco vermelho	5		() sim () não	5	1 girafa azul
4	4 girafa vermelho	3 girafa azul	4		() sim () não	1	1 girafa vermelho
5	2 macaco vermelho	1 macaco vermelho	5		() sim () não	3	2 girafa azul
6	5 girafa azul	4 girafa azul	5		() sim () não	6	2 girafa vermelho
7	1 girafa vermelho	3 macaco azul	1		() sim () não	2	2 girafa azul
8	4 macaco azul	5 girafa vermelho	4		() sim () não	4	1 girafa vermelho
9	2 girafa vermelho	4 macaco azul	5		() sim () não	1	3 macaco azul
10	3 macaco vermelho	1 macaco azul	3		() sim () não	6	4 girafa vermelho
11	5 girafa vermelho	2 girafa vermelho	5		() sim () não	3	5 girafa azul
12	1 macaco azul	2 girafa azul	5		() sim () não	4	1 girafa azul
13	2 girafa azul	3 macaco vermelho	2		() sim () não	6	2 macaco vermelho
14	4 girafa azul	1 girafa vermelho	4		() sim () não	3	3 girafa vermelho
15	5 macaco vermelho	2 macaco azul	5		() sim () não	3	1 macaco azul
16	3 girafa vermelho	2 macaco vermelho	5		() sim () não	2	3 macaco vermelho
17	2 macaco azul	5 macaco vermelho	2		() sim () não	1	3 girafa vermelho
18	4 macaco vermelho	1 girafa azul	4		() sim () não	5	5 girafa azul
19	3 girafa azul	5 macaco azul	3		() sim () não	5	3 girafa azul
20	1 girafa azul	3 girafa vermelho	5		() sim () não	4	4 macaco vermelho

Anexo F – Protocolo de Registro

PARTICIPANTE: _____

PERGUNTA ABERTA 2

Rodada	Numeração da Carta/ Desenho/ Cor		Numeração Relatada		Possui realmente a Carta Trunfo?	Desenho e Cor Carta Trunfo?	Nº do Dado	Carta Trunfo
	P1	P2	P1	P2				
1	2 girafa vermelho	4 macaco vermelho	5		() sim () não		2	1 girafa azul
2	3 macaco vermelho	5 macaco vermelho	3		() sim () não		6	5 macaco vermelho
3	5 girafa vermelho	1 girafa azul	5		() sim () não		1	3 macaco azul
4	1 macaco azul	5 girafa vermelho	5		() sim () não		5	4 girafa azul
5	2 girafa azul	1 girafa vermelho	2		() sim () não		4	2 girafa vermelho
6	4 girafa azul	2 girafa azul	4		() sim () não		6	5 girafa vermelho
7	5 macaco vermelho	2 macaco vermelho	5		() sim () não		4	4 girafa azul
8	3 girafa vermelho	4 girafa vermelho	3		() sim () não		3	5 girafa azul
9	2 macaco azul	3 girafa azul	5		() sim () não		3	1 girafa vermelho
10	4 macaco vermelho	1 macaco vermelho	4		() sim () não		2	2 macaco azul
11	3 girafa azul	4 girafa azul	3		() sim () não		1	2 macaco vermelho
12	1 girafa azul	5 macaco azul	5		() sim () não		5	2 girafa azul
13	1 macaco vermelho	3 girafa vermelho	1		() sim () não		4	1 macaco azul
14	3 macaco azul	1 macaco azul	5		() sim () não		1	2 girafa vermelho
15	5 macaco azul	4 macaco azul	5		() sim () não		6	4 girafa vermelho
16	4 girafa vermelho	2 girafa vermelho	4		() sim () não		4	3 girafa azul
17	2 macaco vermelho	5 girafa azul	2		() sim () não		2	1 macaco vermelho
18	5 girafa azul	3 macaco vermelho	5		() sim () não		5	2 macaco azul
19	1 girafa vermelho	2 macaco azul	5		() sim () não		1	5 macaco azul
20	4 macaco azul	3 macaco azul	4		() sim () não		3	4 macaco azul

Anexo G – Regras do Jogo para Pergunta Fechada

Você jogará um jogo de baralho nesse experimento. **O seu objetivo no jogo é tentar descartar o máximo de cartas possível** em cada partida, sendo que cada partida dura um total de 20 rodadas disputadas por dois oponentes, um jogando contra o outro.

Inicialmente, cada jogador receberá uma pilha de cartas às quais estarão posicionadas viradas para baixo em local específico no tabuleiro. Cada carta tem um **número de 1 a 5**, uma **cor** (vermelho ou azul) e um **animal** (macaco ou girafa) estampados. A carta com o número 1 vale um ponto, a com 2 vale dois pontos e assim por diante.

O jogo se inicia com ambos tirando a primeira carta de sua pilha e a colocando sobre o suporte do tabuleiro, de forma que seu oponente não veja o seu conteúdo.

Em seguida, a pesquisadora irá retirar uma carta do baralho que se encontra no meio do tabuleiro, sem mostrá-la a você e ao seu oponente. Esta carta será designada como carta trunfo. Caso um dos jogadores tenha comprado uma carta igual à carta retirada pela experimentadora quanto à cor e ao animal (carta trunfo), vencerá a rodada, independentemente da carta de seu oponente.

Os dois participantes devem relatar um valor, que pode ser igual ou não ao de sua carta, escrevendo **o número** em seu respectivo quadro branco. Quando os dois tiverem-no escrito, ambos mostram o que relataram dizendo **quantos pontos fez**.

O jogador que relatar o menor valor deve responder à pergunta se possui a carta trunfo, que será descrita pela pesquisadora. Se ambos os jogadores relatarem o mesmo valor, deverão tirar par ou ímpar, e o que perder deverá responder se possui a carta trunfo. O participante poderá afirmar possuir a carta trunfo mesmo se não a possuir.

Em seguida, a pesquisadora lançará o dado. Se o dado cair em **1, 2, 3, 4** ou **5**, o jogador que tiver dito o maior valor, ou o que disser que possui a carta trunfo, vence a rodada, e descarta sua carta. O jogador que perdeu a rodada continua com sua carta, colocando-a **em baixo** de sua pilha de cartas.

Caso o dado caia em **6**, ambos devem revelar as suas cartas para o oponente, e a carta trunfo será também revelada. Se ambos tiverem dito os valores iguais aos das suas respectivas cartas, quem ganhou descarta sua carta, e quem perdeu a rodada permanece com sua carta colocando-a em baixo de sua pilha de cartas.

Caso o jogador tiver dito um valor diferente do que está em sua carta **ou** tiver dito que possuía a carta trunfo, mas não a possuía de fato, ele deverá pegar **duas cartas** do monte que se encontra fora do tabuleiro e acrescentar à sua pilha, juntamente com sua carta da rodada. Caso o jogador tiver dito um valor diferente do que está em sua carta, **e** também tiver dito que possui a carta trunfo sem a possuir de fato, ele deverá pegar **quatro cartas** do monte que se encontra fora do tabuleiro e acrescentar à sua pilha de cartas, juntamente com sua carta da rodada. Nesses casos, o outro jogador, se tiver relatado o valor igual ao de sua respectiva carta, descarta sua carta da rodada. Vence a partida quem possuir menos cartas em seu monte ao final de 20 rodadas.

Anexo H – Regras do Jogo para Pergunta Aberta

Você jogará um jogo de baralho nesse experimento. **O seu objetivo no jogo é tentar descartar o máximo de cartas possível** em cada partida, sendo que cada partida dura um total de 20 rodadas disputadas por dois oponentes, um jogando contra o outro.

Inicialmente, cada jogador receberá uma pilha de cartas às quais estarão viradas para baixo em local específico no tabuleiro. Cada carta tem um **número de 1 a 5**, uma **cor** (vermelho ou azul) e um **animal** (macaco ou girafa) estampados. A carta com o número 1 vale um ponto, a com 2 vale dois pontos e assim por diante.

O jogo se inicia com ambos tirando a primeira carta de sua pilha e a colocando sobre o suporte do tabuleiro, de forma que seu oponente não veja o seu conteúdo.

Em seguida, a pesquisadora irá retirar uma carta do baralho que se encontra no meio do tabuleiro, sem mostrá-la a você e ao seu oponente. Esta carta será designada como carta trunfo. Caso um dos jogadores tenha comprado uma carta igual à carta retirada pela experimentadora quanto à cor e ao animal (carta trunfo), vencerá a rodada, independentemente da carta de seu oponente.

Os dois participantes devem relatar um valor, que pode ser igual ou não ao de sua carta, escrevendo **o número** em seu respectivo quadro branco. Quando os dois tiverem-no escrito, ambos mostram o que relataram dizendo **quantos pontos fez**.

O jogador que relatar o menor valor deve responder à pergunta “Qual a cor e o animal da sua carta?” que será feita pela pesquisadora. Se ambos os jogadores relatarem o mesmo valor, deverão tirar par ou ímpar, e o que perder deverá responder à pergunta da pesquisadora. O participante poderá dizer uma cor e um animal diferentes de os de sua carta se assim o desejar.

Em seguida, a pesquisadora lançará o dado. Se o dado cair em **1, 2, 3, 4** ou **5**, o jogador que tiver dito o maior valor, ou o que disser que sua carta possui o animal e cor iguais ao da carta trunfo, vence a rodada, e descarta sua carta. O jogador que perdeu a rodada continua com sua carta, colocando-a **em baixo** de sua pilha de cartas.

Caso o dado caia em **6**, ambos devem revelar as suas cartas para o oponente, e a carta trunfo também será revelada. Se ambos tiverem dito os valores iguais aos das suas respectivas cartas, quem ganhou descarta sua carta, e quem perdeu a rodada permanece com sua carta colocando-a em baixo de sua pilha de cartas.

Caso o jogador tiver dito um valor diferente do que está em sua carta **ou** tiver relatado a descrição de sua carta (cor e animal) diferente de sua respectiva carta da rodada, ele deverá pegar **duas cartas** do monte que se encontra fora do tabuleiro e acrescentar à sua pilha, juntamente com sua carta da rodada. Caso o jogador tiver dito um valor diferente do que está em sua carta, **e** também tiver relatado a descrição de sua carta (cor e animal) diferente de sua respectiva carta da rodada, ele deverá pegar **quatro cartas** do monte que se encontra fora do tabuleiro e acrescentar à sua pilha de cartas, juntamente com sua carta da rodada. Nesses casos, o outro jogador, se tiver relatado o valor igual ao de sua respectiva carta, descarta sua carta da rodada. Vence a partida quem possuir menos cartas em seu monte ao final de 20 rodadas.

Anexo I – Cartas utilizadas no jogo

